Draconato

Nova Raça para Tormenta RPG

Sérgio Magalhães

Nova Raça para Tormenta RPG

CRÉDITOS

Autor: Sérgio Magalhães
Criação e Desenvolvimento de Tormenta RPG: Marcelo Cassarro, J.M. Trevisan, Rogério Saladino, Gustavo Brauner, Leonel Caldela e Guilherme Del Svaldi.
Adaptação, revisão e diagramação: Sérgio Magalhães.
Arte da Capa: Steve Prescott.
Arte Interna: Steve Prescott e Wayne Reynolds.

INTRODUÇÃO

Heresia, infâmia, difamação? Muito pelo contrário! Embora a famigerada 4E de **Dungeons e Dragons** tenha sido um dos jogos mais polêmicos e discutidos desde o inicio do RPG, não se pode negar que as novas raças trazidas com esta edição, foram as mais iradas dos últimos tempos. Tanto os Draconatos, quanto os infernais Tieflings, possuem histórias ricas e extremamente sedutoras, além de serem, por si mesmas, atraentes até para os jogadores mais puristas em termos de fantasia medieval. As características físicas e mecânicas delas as tornaram um enorme sucesso e opções recorrentes nas mesas de jogo em todo o mundo. Eu, certamente, estou entre os fãs que adoraram as raças, as reconhecendo como opções dignas e tão divertidas quanto os tradicionais elfos e anões. Bem, aliando esta minha admiração por ambas as raças citadas, e por ser um narrador regular de **Tormenta RPG**, resolvi levá-las para Arton. O mundo é naturalmente lar de criaturas exóticas, vindas de outros mundos/planos, sejam por portais dimensionais, ou pelo Deserto da Perdição, ou qualquer outros meios inusitados. Sendo assim, seria natural que qualquer outro povo seja incluso sem maiores problemas ao cotidiano do cenário. No entanto, esta inclusão não poderia ser simplesmente pautada em uma inserção sem contexto. Visto isso, trago aqui um aparato geral sobre, em primeiro lugar, como os Draconatos estão inseridos no cenário de campanha mais famoso do Brasil. Claro que está não é uma versão definitiva; cada narrador tem a liberdade de mudar o que quiser em termos de história e regras. Tudo o que for relatado aqui, tem por base a própria cronologia de Arton, segundo o *Módulo Básico* de Tormenta RPG (Jambô Editora), sendo a inclusão de elementos sobre o povo-dragão, segundo minhas próprias criações, embasadas em grande parte, principalmente, nas regras apresentadas no *Livro do Jogador* e D&D 4E. Tanto este artigo, quanto o PDF que o segue, são materiais gratuitos que tem por único propósito a divulgação dos jogos, uma criação de fã para fãs sem nenhum fim lucrativo.

PUBLICAÇÃO

WWW.VILADORPG.COM.BR

Draconatos em Arton

Segundo as lendas deste povo, guardadas em tomos ricamente ornamentados nos imensos salões dourados do reino de **Sckharshantallas**, os draconatos são o povo inteligente mais antigo de **Arton**! Cerca de 300 milhões de anos atrás, **Kallyandranoch** criou os dragões, criaturas de grande poder e sabedoria destinadas à governar o mundo com "mãos" de ferro. Neste período, estas criaturas já haviam se estabelecido como senhores absolutos de grandes áreas de Arton. No entanto, a solidão de seus vastos domínios era cortante e letal para seu ego, que necessitava de um povo seu; mais honrado e forte que as criaturas reles que os cercavam. Para atender ao suplicante pedido de seus mais poderosos servos, o deus dos dragões criou, á imagem e semelhança dos dragões, a raça dos draconatos. Fortes, destemidos e honrados, estes seres lembravam em muito seus senhores alados, mesmo tendo corpos humanóides bem menores que os dragões normais. Agora com um povo digno de sua confiança, os dragões reinaram ainda mais absolutos por séculos.

Entretanto, houve a ascensão de **Megalokk**, o deus dos monstros. Imensas criaturas ferais devastaram quase toda Arton. Poderosas batalhas se tornaram constantes nas bordas dos reinos dracônicos. Neste época, os draconatos já haviam se tornado um povo numeroso e bem armado, tanto em termos bélicos, quanto no uso da magia. Com o tempo, mesmo as mais poderosas crias do deus dos monstros descobriram que afrontar os dragões e seus poderosos servos não era algo sábio de se fazer. Por volta de 65 milhões de anos atrás, a situação em algumas partes de Arton havia se tornado insustentável! Bestas das mais variadas formas e poderes guerreavam entre sí e arriscavam a existência do próprio plano de existência. Foi quando os deuses do panteão, liderados por **Khalmyr**, se levantaram contra Megalokk em guerra! Movidos por sua sede de sangue e necessidade de demonstração de poder, os dragões e ergueram de seus tronos de ouro e lideraram hostes incontáveis de draconatos sobre os monstros daquela era. As crias do deus do monstro foram dizimadas após alguns anos de luta incessante. Finda a guerra, os dragões, feridos e insatisfeitos diante do novo mundo que se apresentava à eles, escolheram se exilar nos recantos mais profundos e isolados de Arton; seguindo seus senhores, os draconatos que sobreviveram à guerra, cerca de um quinto de todo o povo, seguiu fielmente seus senhores e sumiram da face de Azgher por incontáveis anos...

500 anos atrás, Sckhar, dragão-rei de Arton, fundou um reino para sí, chamado Sckharshantallas. Um covil próprio, onde poderia governar soberano, como os dragões haviam feito nos tempos de outrora. Para isso, ele convocou o seu povo, adormecido há eras, com o objetivo de ter perto dele, governando em toda a distancia de suas terras, membros de confiança e honra inquestionáveis. Mesmo os servos de outros dragões adormecidos, atenderam seu chamado e viram para o nordeste de Arton em busca do novo reino do dragão. Desta forma os draconatos ressurgiram no mundo, e provam, a cada dia, que terão um papel mais importante do que se imagina no destino final do mundo.

Draconato

Eles são os mais poderosos servos dos dragões e filhos de Kallyandranoch. Honrados guerreiros e magos, valorizam a honra acima de tudo, e não desistem nunca perante uma batalha, mesmo que ela pareça impossível de ser vencida!

Personalidade.

Para um draconato, a honra é mais importante que sua própria vida. Antes de tudo, a honra está relacionada à conduta no campo de batalha. Os oponentes devem ser tratados com cortesia e respeito, mesmo quando forem inimigos terríveis. A cautela e a discrição são as chaves da sobrevivência de um guerreiro, mas o medo é uma doença e a covardia é a decadência moral. Essa tendência ao comportamento honrado se estende em todos os aspectos da vida do draconato: ignorar um juramento é a mais alta desonra, e essa atenção à honestidade se aplica a todas as suas palavras. Um compromisso assumido deve ser cumprido. Essencialmente, os draconatos assumem a responsabilidade por suas atitudes e pelas consequências delas.

Um ímpeto contínuo pelo auto-aprimoramento revela outro aspecto da honra dos draconatos. Essa raça valoriza a técnica e a excelência em todos os seus afazeres. Eles odeiam fracassar e se esforçam ao máximo antes de desistir de qualquer tarefa. Um draconato adota a maestria numa determinada perícia como um objetivo de vida. Os membros de outras classes que partilham desse mesmo comprometimento têm facilidade para obter o respeito de um draconato. Muitas vezes, toda essa dedicação à honra e à excelência acaba levando os outros a verem os draconatos como seres arrogantes e orgulhosos. A maioria dos draconatos partilha um orgulho muito grande pelas conquistas da raça no passado e no presente, mas eles também são rápidos em reconhecer e admirar os feitos alheios.

Aparência. Os draconatos parecem dragões humanóides. São cobertos de escamas de couro, mas não possuem caudas. Têm um porte alto e forte, geralmente passando dos 1,80 m de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e patas possuem unhas fortes, parecidas com garras, com três dedos e um polegar em cada mão. A cabeça de um draconato apresenta um focinho rombudo, uma fronte vigorosa e frisos característicos no queixo e nas têmporas. Atrás das sobrancelhas, há uma crista de escamas similares a chifres de vários tamanhos, que lembram cabelos grossos, roliços e pegajosos.

Seus olhos têm tonalidades vermelhas ou douradas. As escamas de um draconato típico são escarlates, douradas, ferrugem, bronzeadas ou marrons. Raramente o tom das escamas de um indivíduo se assemelha à cor dos dragões cromáticos ou metálicos e elas não fornecem indícios do tipo de sopro do draconato. Quase todos os draconatos possuem escamas muito finas sobre a maior parte do corpo, concedendo à sua pele uma textura coriácea, com regiões de escamas maiores nos antebraços, canelas, patas,

ombros e coxas. Os filhotes dos draconatos crescem mais rápido que as crianças humanas. Eles aprendem a andar poucas horas depois de chocarem, atingem o tamanho e as capacidades de uma criança humana de 10 anos aos 3 e atingem a idade adulta com 15. Eles vivem tanto quanto os humanos.

Relações. Draconatos costumam respeitar aqueles que valorizam a honra e a perfeição em seus atos, independente de que raça sejam. A primeira vista, admiram a coragem dos minotauros e a perícia mágica dos qareen, assim como a ambição dos humanos e vivacidade dos halflings. Detestam atos furtivos e a fraqueza, por isso veem os elfos com um misto de pena e escárnio e os ladinos como seres indignos de sua companhia. Os lefou são criaturas amaldiçoadas, sendo automaticamente proscritos e sem lugar neste mundo. Membros desta raça nunca receberão qualquer ajuda ou atenção de um draconato. Reservados e compenetrados, não costumam se desviar de seus objetivos e costumam aprender, sempre que possível, com o que veem em suas aventuras e com a qualidade de seus companheiros.

Tendência. Seu comportamento em relação ao mundo é sempre integro e ordeiro, procurando restaurar tudo o que encontram partido através da força e coragem de seus feitos. Seguem um restrito código de ética que os pune com a desonra eterna caso se desvirtuem de seu caminho. Por isso, Leal e Bom e a tendência natural de um draconato, por seu instinto de ajudar sempre os mais fracos e provar seu valor aos outros.

Terra dos Draconatos. Esta é uma raça com pouquíssimos membros se comparada às outras que habitam Arton. Naturalmente, sua maior concentração está em Sckharshantallas, onde ocupam cargos de extrema confiança do rei-dragão Sckhar. Fora deste reino, um aventureiro experiente pode ter visitado diversas terras, sem nunca ter visto um único membro desta raça. Ainda desconhecidos em grande parte do Reinado, draconatos costumam ser temidos pela população comum, e vistos com desconfiança e interesse por outros aventureiros. Fora de seu reino natal, são bem sucedidos aventureiros, ou líderes de guildas de feiticeiros ou mercenários. Não se sujeitam ao comando de quer quer que seja, há não ser que tenham uma dívida de honra.

Religião. Com a recente volta de Kallyandranoch ao Panteão, muitos clérigos do deus dos dragões tem surgido entre as fileiras de Sckharchantallas. Draconatos admiram e seguem os deuses do quais os cultos mais se adequem à suas convicções pessoais, como Keen, Tauron e Khalmyr.

Nomes. Draconatos são nomeados sempre de acordo com sua antiga linguagem, o dracônico. Características essenciais nesta língua são comuns nos nomes da raça, especialmente a presença constante da letra "r" e das consoantes "sh", que simulam e chiar do sotaque normal da fala dracônica. Exemplos: Arjhan, Akra, Balasar, Bharash, Gresh, Kriv, Medrash, Roghar, Shammash, Shedim.

Aventuras. Os draconatos procuram aventuras pela chance de mostrarem seu valor, conquistar renome e talvez se tornarem os campeões cujas histórias serão contadas durante gerações. Alcançar a glória perpétua por meio de façanhas valorosas, proezas audazes e técnicas supremas - esse é o sonho do draconato.

Traços Raciais

- +4 em Força, +2 Sabedoria, -2 Carisma

- Classe de Armadura +1. As escamas do draconato o concedem um bônus natural na CA.
- Sopro de Dragão: Uma vez por dia o draconato pode fazer um ataque de baforada de fogo em cone de 4,5, com dano básico de 1d6+1 por nível, até um máximo de +5.

- Recuperação Rápida: A constituição do draconato é mais aprimorada que o normal, desta forma, ele recupera pontos de vida na metade do tempo que o necessário.

- +1 em Vontade. O draconato é obstinado por natureza, ele nunca desiste de um objetivo, mesmo que o cumprimento do dever resulte em sua morte. Por isso, ele recebe naturalmente um bônus da Vontade.

Conclusão

Então é isso aventureiros! Espero que tenham gostado. Se está afim de saber mais sobre Tormenta RPG e vários outros jogos (aventuras, monstros, resenhas, etc), não deixe de acessar o *blog* do Vila do RPG (*www.viladorpg.com.br*) e comentar sobre as mais diversas matérias presentes.

Muito em breve novas raças serão convertidas para o cenário de campanha favorito dos jogadores brasileiros, incluindo os famigerados Tieflings, Devas e Ferais; além de várias outras.

Como vocês sabem, o sistema d20 em Tormenta é um pouco diferente, pois acaba deixando os personagens mais fortes que o normal para outros cenários de campanha, por isso, são necessárias algumas adaptações a mais que o costumeiro. Fora isso, nos preocupamos em incluir a raça na história de Arton, ao invés de simplesmente jogar à toa. Sem mais, aproveitem e nos vamos nas mesas de jogo...